

ANIMACE

Anima je v řečtině výrazem označující duši. Termín *animace* lze interpretovat jako *oživení*, nebo ještě lépe *proces který neživému vdechuje duši*. Eufemismem druhé definice chceme především uvodit techniku, která se nám častým užíváním může zdát omšelá a nezábavná. Neměli bychom však zapomínat, že jde pouze o prostředek – o tom, zda výsledek, bude kouzelný, či unavený rozhoduje především osobní tvůrčí investice. Animace lze z technického hlediska charakterizovat jako sled statických záběrů o průběhové frekvenci 10-12 snímků za sekundu. Díky setrvačnosti lidského oka vzniká při následném přehrávání iluze pohybu. Čím více snímků tedy pořídíme, tím více bude animace delší a zaznamenaný pohyb plynulejší.

Co a jak?

Při koncepci animací myslíme na to, že prvotním cílem je úspěšné zapojení klienta a jeho následný prožitek z výtvarné činnosti. Tvůrčí a komunikační procesy by neměly být v žádném případě podrobovány technologickým aspektům. Pokud dostanete nápad, pokuste se ho nejdříve realizovat sami. I promyšlený koncept může v praxi selhat. Ve většině případů poslouží jednoduchá otázka: "Bavilo by mne v rámci hodiny výtvarné výchovy realizovat vymyšlený koncept, téma? Pokud se Vám v možné odpovědi vybaví unavená výuka, kde vznikají sněhuláci z vaty, začněte znovu! Samozřejmě - i vatu lze jako materiál využít, máme-li k dispozici adekvátní množství (nejlépe valník).

Neměli bychom současně zapomínat, že realizovanou akci zaznamenáváme - většinou pomocí fotoaparátu. Základní stavební jednotkou je tedy fotografie. Nastavením *prvního* snímku určujeme výsledný estetický charakter celku - i v případě kdy s pohybem objektů animujeme také pohyb fotoaparátu. K nastavení výchozí fotografie bychom se měli chovat podobně jako při stavbě obrazu – minimálně se pokusit zohlednit základní aspekty, které odlišují dobrý obraz od špatného. Nebojme se hledat, zkoušet a především vnímat !

- 1) **Kompozice:** je do značné míry dána umístěním fotoaparátu. Hledáček a displej fotoaparátu poskytují jasné vymezení snímané situace, případná korekce záběru tak může být rychlá, pokud nejsme spokojeni s výsledkem. Umístění fotoaparátu přirozeně závisí na konkrétní situaci, nelze jej zohlednit ultimativním manuálem. Abychom se neztratili v labyrintu pouček stačí si uvědomit triviální skutečnost: *oko fotoaparátu je okem diváka, který sleduje Váš výstup*. Jako režisér animace přesně určujete co je zaznamenáno. Divák nemůže v rámci záznamu sledovat jiný prostor, než ten, který snímá vámi nastavený fotoaparát. Při koncepci prvního záběru bychom si měli položit následující otázky:
 - a) *Je zvolený úhel adekvátní? Vznáší se divák u stropu? Leží pod stolem? Jak by působila snímaná situace v jiném úhlu záběru ? (nadhled, podhled, přímý pohled).* **PŘÍKLAD** Při snímání figurek vojáčků podpoříme iluzi životní velikosti přiblížením se přirozené perspektivě stojícího diváka. Dramatický průběh můžeme dosáhnout střídáním různých typů záběrů. **UKÁZKA**
- 2) **Světlo a barevnost:** Při koncepci tvůrčích dílen myslíte na dostatečné osvětlení. Světelné podmínky v místnosti výrazně ovlivňují barevnou sytost a odstín snímaných objektů. Pokud nedostatečně vymytým štětcem sáhnete do bílé, ztratí svou podstatu. Podobným způsobem funguje automatický režim fotoaparátu: fotíme-li v prostoru nedostatečně osvětleném nebo

osvíceném žárovkou (teplé spektrum) dojde k barevnému posunu – objekty na fotografii získají teplý odstín s akcentem žluté a červené. Pokud fotografujeme v přirozeném světle, je posun méně patrný. Nicméně i za relativně dobrých světelných podmínek je vhodné využít funkci vyvážení bílé (whitebalance), kterou většina fotoaparátů disponuje. Manuálním nastavením vyvážení bílé, v podstatě fotoaparátu určíme, že zaměřená plocha (např. Bílá stěna) je za daného osvětlení skutečně bílá. V praxi funguje nastavení tím způsobem, že vyhledáme v rámci požadované scény celistvou bílou plochu, nebo před objektiv umístíme list papíru, tak aby zachycoval aktuální světlo scény. V nastavení *whitebalance* následně zvolíme variantu, která odpovídá nejvíce skutečnosti. Snímací čip fotoaparátu pak bude interpretovat barvy s ohledem na námi definovanou úroveň bílé. Naplnění uvedených požadavků se nám může zdát příliš komplikované, myslíme však na to, že jde o skutečné minimum.

Použitelné přístupy a materiály:

Pro obecnou představu o možnostech uvádíme teoretické rozlišení různých animačních forem. Nejedná se o ultimativní postupy. Předpokládaná úspěšnost Vaší aktivity je výrazně dána Vaší tvůrčí zkušeností, proto především ZKOUŠEJTE, předtím, než vaši aktivitu budete realizovat s klientem. Nápad založený na sebelepším teoretickém konceptu nemusí fungovat. Na základě vyhodnocení výstupů z uplynulých tvůrčích dílen bychom v zásadě mohli animace rozlišit na :

- 1) **objektové** – využívají možnosti manipulace s nejrůznějšími neživými objekty a hmotami (hračky, loutky, modely, scény, skrumáže různých objektů, obsah kabelky, plastelína atp...) Uvědomte si, že výběr materiálů nekončí u plastelíny. Snažte se nalézat a pracovat s různými materiály.
- 2) **založené na pixelaci** (nebo kombinaci postupů). Pixelace je specifickým typem animace, kdy se místo statických objektů rozpohybovává lidská postava. Proč se pixelace používá, když lze pohyb člověka mnohem jednodušším způsobem natočit na video? Pixelace umožňuje manipulovat se specifickými fázemi pohybu. Představme si, že bychom si přáli vytvořit animaci, ve které se budeme vznášet metr nad zemí. Výskok sice můžeme zachytit pomocí videa, abychom však vytvořili iluzi levitace, museli bychom výskoků zaznamenat několik a z každého záběru (výskoku) použít pouze ty snímky, kde se vznášíme ve vzduchu. Pixelace je specifickým typem animace, který nám umožňuje získat zcela jiný pohled na zaznamenávanou skutečnost. Při experimentování s pixelací můžete být příjemně překvapeni množstvím variant, které tato technika poskytuje – levitace, posun bez pohybu končetin, detailní mimika obličeje, atp...
- 3) **kreslené, malované** – v rámci uvedených forem jsou nejnáročnější protože objektem, který animujeme je klientův kresebný nebo malebný výstup. Pro výsledných 8 sekund (100 snímků) animace bychom potřebovali 100 originálních kreseb (12 snímků za sekundu). Proto je uvedená metoda náročná na trpělivost. V tradiční formě byla dosud využívána minimálně. Uvádíme ji však záměrně, neboť v individuální práci s vybraným klientem, by byla nesmírně cenná. V praxi se dosud osvědčily především výtvarné materiály a podklady, které umožňují modifikaci jediné kresby: např. křída na tabuli. (Tělo psa zůstane zůstane zachováno, umazáváním a překreslováním končetin docílíme iluze pohybu). Forma kreslené a malované animace by si zasluhovala další rozvíjení hledáním vhodných materiálů a podkladů (přírodní uhel umazávaný plastickou gumou, umazávané olejové pastely na MDF desce, apod...)
- 4) **ploškové** – principem ploškové animace není překreslování obrazových příloh, ale jejich rozdělení na pohyblivé části. Zdrojovým materiálem může být například kresba postavy, kterou rozdělíme na jednotlivé končetiny (ruce, nohy, hlava). Uvedený postup je poměrně náročný na realizaci: z časového hlediska (nároky na klientovu trpělivost) i z technického hlediska (fixaci jednotlivých částí v rámci celého obrazu). V rámci praxe v partnerských institucích lze využít zjednodušenou formu, kdy animujeme celé objekty bez pohyblivých

částí. **Příklad:** bojovníci. I forma ploškové animace je však nakloněna experimentům (např. vytisknout fotografie klientů na magnetickou čtvrtku a využít magnetické tabule jako fixační plochy)

- 5) **časoběrné** – principem časoběrné animace je především zachycení procesů, nebo dějů, které se přirozeně odehrávají v čase. (např. Růst rostlin, vytváření výrobku, malby, stékání kapalin, hnití, tání, uvadání, odstraňování malby ze zdi, apod..) Uvedené možnosti lze využít také pro přirozenou dokumentaci akce, pracujeme-li s objektem u kterého podobný vývoj předpokládáme. Projektové fotoaparáty disponují možností automatického sekvenčního snímání. V nabídce přístroje máme možnost nastavit předpokládaný počet fotografií a interval, po jehož uplynutí fotoaparát automaticky zachytí snímek. Interval bychom měli volit s ohledem na průběh zaznamenávané akce. Například u růstu rostliny bude v rámci 1 minuty docházet k těžko postřehnutelným proměnám – nastavením intervalu na 1 snímek za 2 hodiny (např. Po dobu rozvití květu – 1 dne) dokážeme proces zachytit lépe. Při záznamu společné malby bychom na druhou stranu zvolili interval kratší (1 snímek za 30 sekund), neboť bude mnohem rychleji docházet k výraznějším proměnám. Výsledná délka a plynulost, podobně jako u jiných forem animace závisí na množství pořízených snímků.

Jak inovovat?

Uvedené ukázky a následné rozlišení typů animací slouží pouze pro přehlednější členění textu. Nepředstavují námětový manuál, kterým bychom se měli beze zbytku řídit. Pokuste se nacházet vlastní přístupy, především v definování toho, *co* budete animovat.

Dívejte se okolo sebe a hledejte dosud nevyužité materiály (např. montážní pěna, odpad ze skartovačky, větší množství bavlnek, provázků atp...). Přemýšlejte jestli není možné nějaký postup, nebo materiál, s kterým jste se v životě setkali, využít v animaci.